

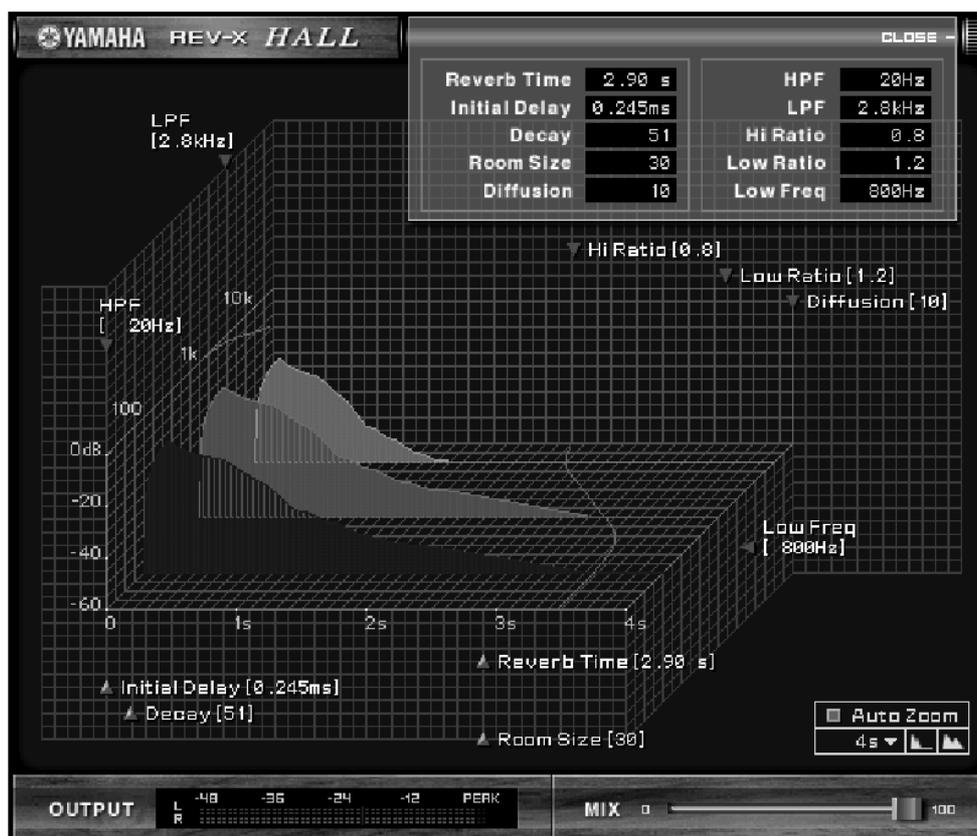
REV-X

Manual do Proprietário



O que são Add-On Effects?

Add-On Effects são pacotes de software que instalam programas de efeitos de alta qualidade em consoles digitais.



Janela do REV-X no Studio Manager

O que é o REV-X?

O REV-X é um pacote de Add-On Effects que consiste de um algoritmo de reverberação desenvolvido pela Yamaha. Ele oferece uma qualidade de som reverberante de alta densidade, com atenuação, profundidade e abrangência suaves que funcionam juntas para enfatizar o som original. Você pode escolher um dos três programas para adequar o campo sonoro: REV-X Hall, REV-X Room, e REV-X Plate.

Notas especiais

- É expressamente proibido copiar a música e/ou arquivos de áudio digital disponibilizados comercialmente, exceto para uso pessoal.
- Os direitos autorais dos softwares e deste guia de Instalação são propriedade exclusiva da Yamaha Corporation.
- É expressamente proibido copiar os softwares ou reproduzir este manual, total ou parcialmente, por quaisquer meios, sem o consentimento por escrito do fabricante.
- A Yamaha não faz representações nem garantias a respeito de quaisquer problemas decorrentes do uso do softwares e da documentação, e não pode ser responsabilizada pelos resultados do uso deste manual e do software.
- As telas ilustradas neste manual têm objetivo didático, e podem aparecer ligeiramente diferentes das telas que aparecem no computador.
- Os nomes de empresas e produtos citados neste manual são marcas comerciais ou registradas das respectivas empresas.

Instalando o REV-X

Para mais informações sobre como instalar o REV-X, veja o Guia de Instalação dos Add-On Effects.

Usando o REV-X

Assim como os outros efeitos, você pode chamar e editar os programas do REV-X na console ou no Studio Manager. A operação básica é a seguinte:

- 1 Selecione um dos processadores de efeitos internos.
- 2 Faça o roteamento do sinal de/para o processador de efeito selecionado.
- 3 Localize a página da biblioteca de efeitos (Effects Library).
- 4 Selecione REV-X Hall, REV-X Room ou REV-X Plate.
- 5 Chame (“recall”) o efeito selecionado.
- 6 Localize a página de edição de efeito (Effects Edit).
- 7 Configure os parâmetros (para mais informações sobre os parâmetros do REV-X, veja a seção “Nomes e Funções das Partes”).

O procedimento para chamar e editar o REV-X varia dependendo da console que você estiver usando. Para mais informações, consulte o Manual do Proprietário que veio com a console.

Editando Parâmetros no Studio Manager

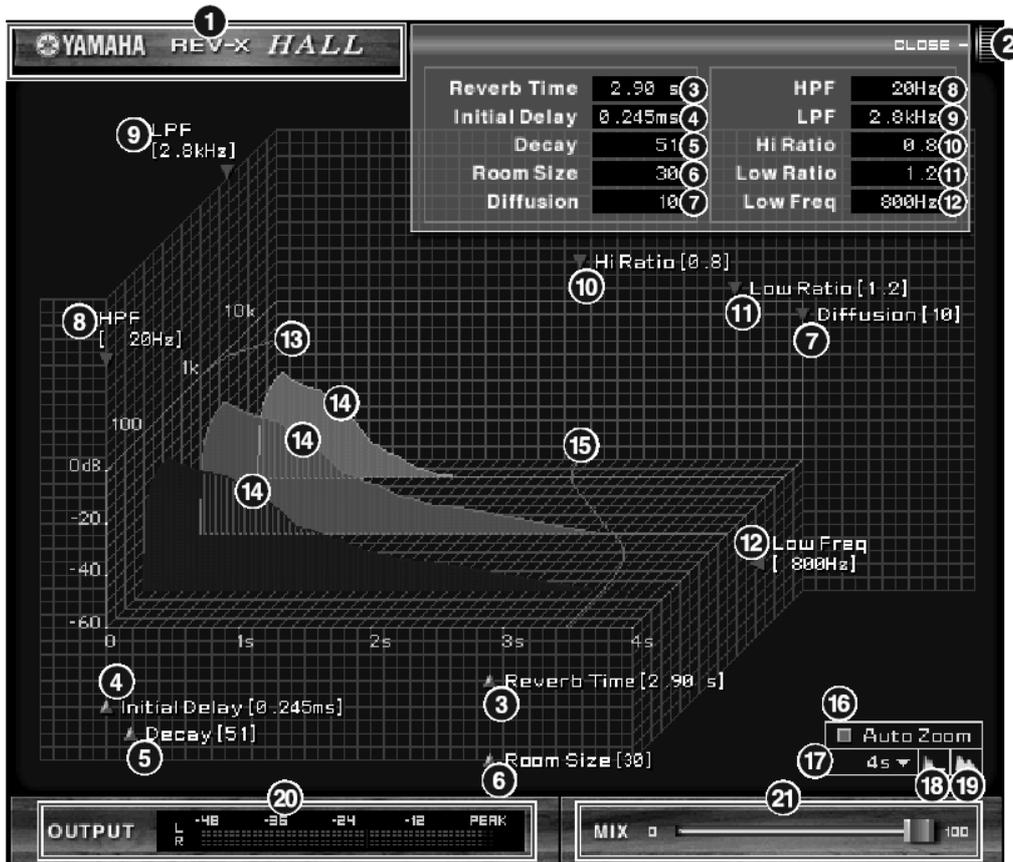
No Studio Manager, os parâmetros editáveis aparecem tanto na janela do REV-X quanto na janela do Generic Editor. Basicamente, a janela do REV-X permite a você editar parâmetros específicos do REV-X, e a janela do Generic Editor permite a você editar parâmetros comuns ao REV-X e outros efeitos.

Para mais informações sobre a janela do Generic Editor, consulte o Manual do Proprietário do Studio Manager para a sua console.

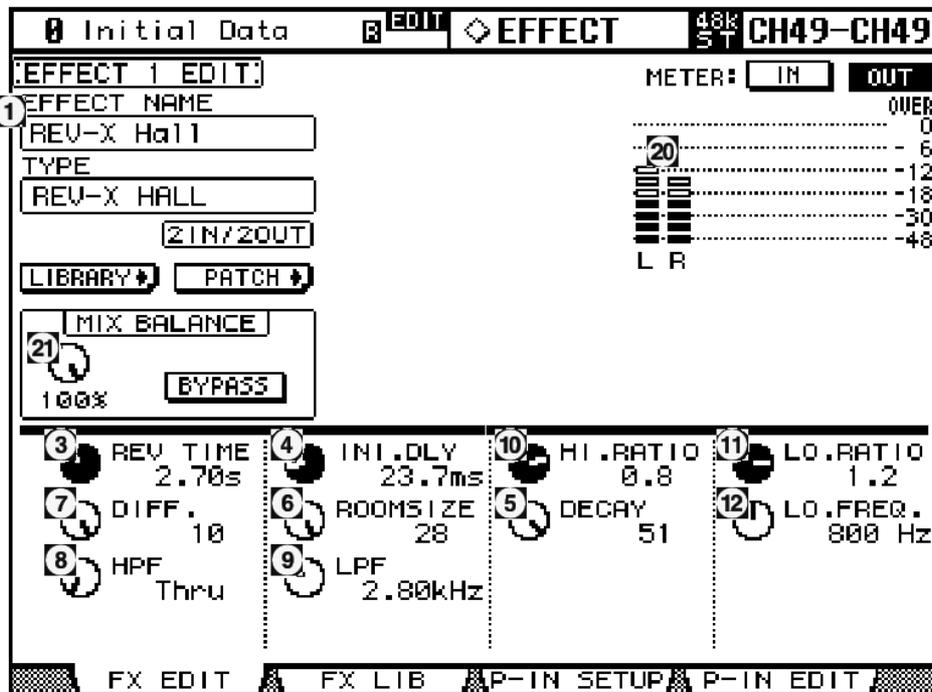


Janela do Generic Editor do Studio Manager

Nomes e Funções das Partes



Janela do REV-X no Studio Manager

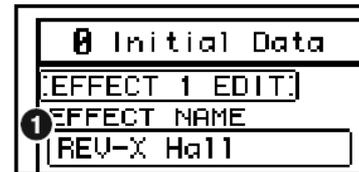


Tela da console (esta é uma tela da DM2000)

Na seção a seguir:

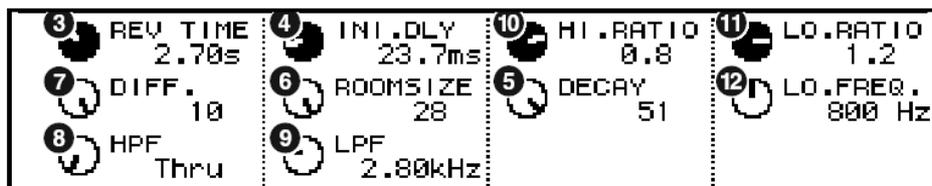
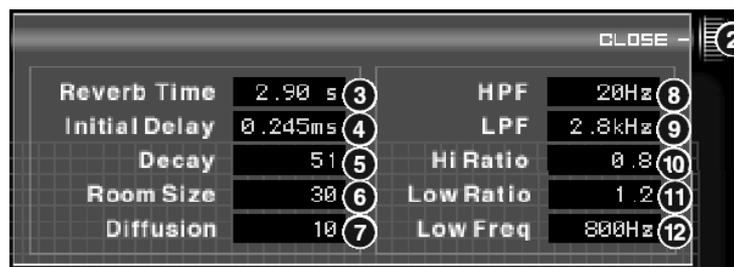
Funções marcadas com **Studio Manager** estão disponíveis no Studio Manager.

Funções marcadas com **Console** estão disponíveis na console.



1. NOME DO EFEITO **Studio Manager** **Console**

O nome do efeito aparece aqui.



2. [OPEN/CLOSE] **Studio Manager**

Clique aqui para abrir ou fechar a janela de parâmetros.

3. [Reverb Time]/[REV TIME] **Studio Manager** **Console**

Duração de tempo até que a reverberação se atenua e se acaba. Valores maiores estendem a reverberação.

No Studio Manager, arraste o ícone  para alterar o valor.

NOTA: A faixa vai de 0.3s até 30.0s. Entretanto, a faixa varia dependendo da configuração de **Room Size** (tamanho da sala).

4. [Initial Delay]/[INI.DLY] **Studio Manager** **Console**

Duração de tempo entre a entrada do som e o início da reverberação. Valores maiores atrasam o início da reverberação. No Studio Manager, arraste o ícone  para alterar o valor.

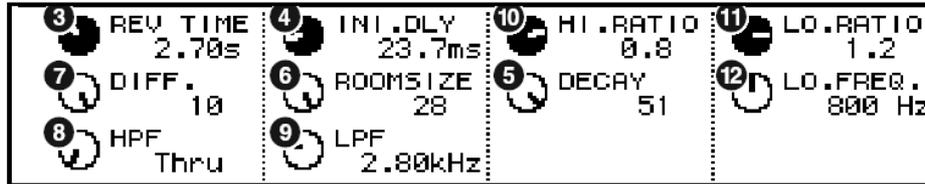
NOTA: A faixa vai de 0.0ms até 125.0ms.

5. [Decay]/[DECAY] **Studio Manager** **Console**

Forma da envoltória da reverberação. As características da reverberação são determinadas por este valor.

No Studio Manager, arraste o ícone  para alterar o valor.

NOTA: A faixa vai de 0 a 53.



6. [Room Size]/[ROOMSIZE] Studio Manager Console

Tamanho do espaço. Valores maiores simulam espaços mais amplos.

Este valor está ligado ao valor de **Reverb Time** (tempo de reverberação). Quando você altera este valor, o valor de **Reverb Time** se altera.

No Studio Manager, arraste o ícone para alterar o valor.

NOTA: A faixa vai de 0 a 28.

7. [Diffusion]/[DIFF.] Studio Manager Console

Densidade e extensão da reverberação. Valores maiores aumentam a densidade e enfatizam a extensão.

No Studio Manager, arraste o ícone para alterar o valor.

NOTA: A faixa vai de 0 a 10.

8. [HPF] Studio Manager Console

Este filtro corta a faixa de frequências baixas da reverberação. É cortada a faixa inferior à frequência especificada por este valor. Este filtro não afeta o som da fonte original.

No Studio Manager, arraste o ícone para alterar o valor.

NOTA: A faixa vai de Thru a 8.00kHz.

9. [LPF] Studio Manager Console

Este filtro corta a faixa de frequências altas da reverberação. É cortada a faixa superior à frequência especificada por este valor. Este filtro não afeta o som da fonte original.

No Studio Manager, arraste o ícone para alterar o valor.

NOTA: A faixa vai de 1.00kHz a Thru.

10. [Hi Ratio]/[HI.RATIO] Studio Manager Console

Comprimento da reverberação na faixa de frequências altas. A duração da reverberação na faixa de frequências altas é expressa como uma proporção em relação ao **Reverb Time** (tempo de reverberação).

No Studio Manager, arraste o ícone para alterar o valor.

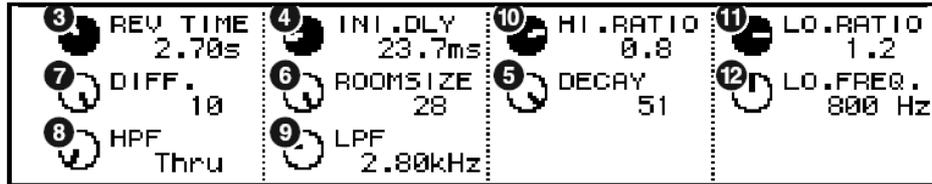
NOTA: A faixa vai de 0.1 a 1.0.

11. [Lo Ratio]/[LO.RATIO] Studio Manager Console

Comprimento da reverberação na faixa de frequências baixas. A duração da reverberação na faixa de frequências baixas é expressa como uma proporção em relação ao **Reverb Time** (tempo de reverberação).

No Studio Manager, arraste o ícone para alterar o valor.

NOTA: A faixa vai de 0.1 a 1.4.

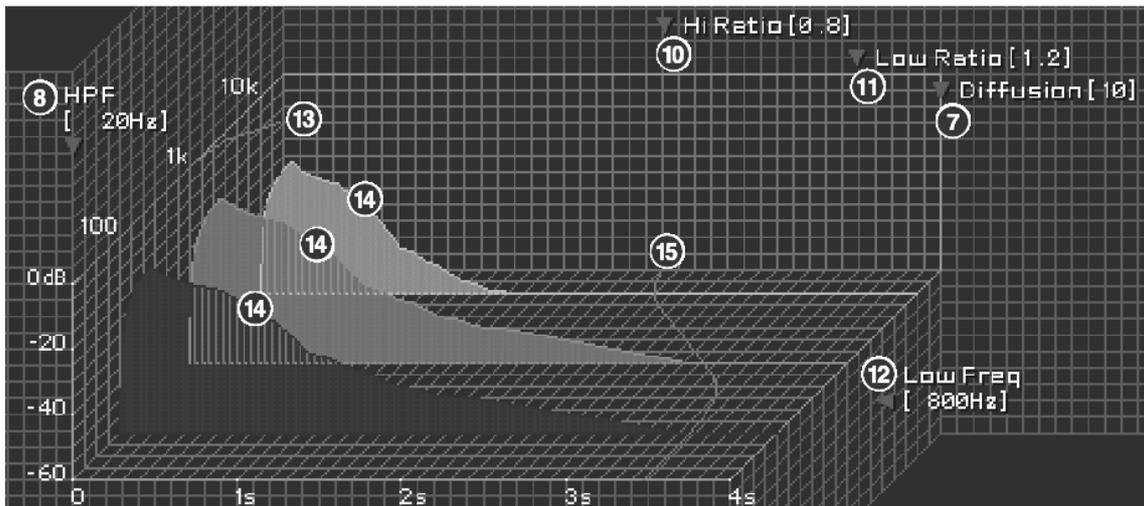


12. [Low Freq]/[LO.FREQ.] Studio Manager Console

Valor de frequência que serve como base para o valor de **Lo Ratio**. A faixa de frequências abaixo deste valor é afetada pela configuração do parâmetro **Lo Ratio**.

No Studio Manager, arraste o ícone  para alterar o valor.

NOTA: A faixa vai de 22.0Hz a 18.0kHz.



13. Curva de resposta de frequências do filtro Studio Manager

A curva muda dependendo dos valores de **HPF** e **LPF**.

14. Imagens da reverberação Studio Manager

Estas imagens representam a reverberação nas faixas de frequências altas (10kHz), médias (1kHz), e baixas (100Hz). Estas imagens mudam de formato dependendo dos valores dos parâmetros. O eixo vertical representa o nível; o eixo horizontal representa o tempo de reverberação; o formato representa a envoltória.

15. Curva do tempo de reverberação Studio Manager

Esta curva representa o tempo de reverberação nas faixas de frequências altas (10kHz), médias (1kHz), e baixas (100Hz). A curva muda dependendo dos valores dos parâmetros **Reverb Time**, **Hi Ratio**, e **Lo Ratio**.



16. Botão [Auto Zoom] Studio Manager

Clique no botão  para ajustar automaticamente o eixo de tempo (eixo horizontal).

17. Botão de ajuste do eixo de tempo Studio Manager

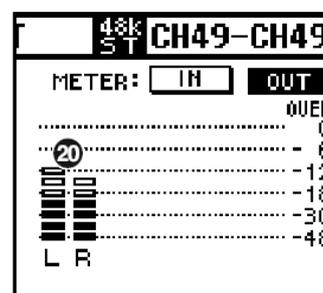
Use este botão para especificar a duração de tempo (em segundos) mostrada no eixo de tempo (eixo horizontal).

18. Botão  (Zoom Out) Studio Manager

Clique neste botão para aumentar o valor de tempo (em segundos) mostrado no eixo de tempo (eixo horizontal). Ele faz afastar o eixo horizontal.

19. Botão  (Zoom In) Studio Manager

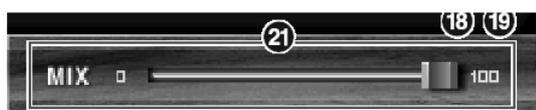
Clique neste botão para reduzir o valor de tempo (em segundos) mostrado no eixo de tempo (eixo horizontal). Ele faz aproximar o eixo horizontal.



20. Medidor [OUTPUT] / medidor de nível Studio Manager Console

No Studio Manager ele mostra o nível de saída dos efeitos.

Na console, você pode selecionar para ser mostrado o nível de entrada ou o nível de saída, usando a chave **METER: [IN][OUT]**.



21. Controle [MIX] / Controle [MIX BALANCE] Studio Manager Console

Estes controles permitem a você ajustar o equilíbrio de mixagem entre o som original ('seco') e o som com o efeito.

Quando o equilíbrio é 0%, somente o som original é mandado para a saída. Quando o equilíbrio é 100%, somente o som com efeito é mandado para a saída.

NOTA: A faixa vai de 0 a 100%.

